

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada tesis ini adalah bagaimana perancangan efek suara *Riser* dalam membentuk intensitas dalam adegan penguburan pada film pendek ” Panitia Hari Kiamat (dan Jurus Jitu Menghadapi Akhir Dunia)” ?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada perancangan dan penerapan efek suara pada scene penguburan di karya film ” Panitia Hari Kiamat (dan Jurus Jitu Menghadapi Akhir Dunia)”

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi proses perancangan dan pengaplikasian efek suara *Riser* dalam Film “Panitia Hari Kiamat (dan Jurus Jitu Menghadapi Akhir Dunia)” sebagai penambah intensitas pada sebuah Scene.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama pada film ini adalah teori mengenai *sound design* dan elemen didalamnya yaitu *sound effects*, serta proses *editing* suara.
2. Teori Pendukung pada film ini yaitu teori intensitas pada suara.

2.2. SOUND DESIGN

Whittington (2007) menyatakan bahwa awalnya, diciptakannya *sound design* bertujuan untuk mengeksplorasi dan memengaruhi aspek sejarah, budaya, dan teknologi dalam dunia film pada masa itu. Faktor teknologi yang tersedia pada masa itu secara signifikan membentuk estetika baru dalam aspek suara di sinema. Dalam proses *sound design*, audio selalu direkam dan diberi lapisan khusus, yang pada akhirnya meningkatkan makna visual film.

Sound Design adalah proses yang melibatkan perekaman, pengumpulan, manipulasi, atau penciptaan elemen audio. Proses ini digunakan dalam berbagai bidang seperti pembuatan film, produksi televisi, teater, perekaman dan reproduksi suara, pertunjukan langsung, seni suara, pasca produksi, bahkan pengembangan perangkat lunak video game. Dalam tata suara, banyak elemen yang digunakan, termasuk suara, ambience, efek audio, dan berbagai elemen lainnya. (Thomas Raineri, 2020)

Sonnenschein (2001) menyatakan bahwa *sound design* merupakan desain suara sesuai dengan kebutuhan film. Dimulai dengan menganalisa script, menentukan sumber atau elemen suara, teknik perekaman hingga penyuntingan suara tersebut. Artinya bahwa desain suara lebih baik dan optimal dilakukan tidak hanya dengan menonton visual, namun juga dengan memahami dan menganalisa script agar meluaskan imajinasi seorang desainer suara.

Winters (2017) juga menyatakan bahwa sound designer harus mampu berimajinasi akan suara apa yang akan keluar dalam karya film, termasuk merancang bagaimana suara tersebut tersampaikan dan dapat menyatu dengan film, agar visi seorang desainer suara dapat disampaikan dan tidak hanya sebatas konsep atau imajinasi saja.

2.3. SOUND EFFECTS

Viers (2008) menyatakan bahwa efek suara merupakan bagian penting dalam bercerita di dalam film, contohnya pada 3 elemen suara yaitu dialog, sound effects dan musik, dan apabila ketiga hal ini dipadukan dengan baik, penonton bisa secara tidak sadar akan hasil pemaduan elemen suara tersebut, Viers percaya bahwa *mixing* pada efek suara merupakan seni yang murni sendiri karena mampu membawa penonton ikut merasakan melewati pendengaran, dan tak harus disaksikan mentah lewat mata saja.

Viers (2008) juga mengatakan bahwa *sound effect* tidak selamanya dilakukan secara *literal* misal pada shot terdapat pintu terbuka lalu juga ada efek suara pintu tersebut terbuka, melainkan efek suara juga bisa membantu memperjelas sesuatu

yang tidak ada pada frame, guna membantu membangun efek dramatis. Juga efek suara ini dapat di eksplorasi menjadi hal yang tidak biasa seperti contoh suara pintu tadi yang umumnya biasa saja, juga bisa dijadikan efek suara pada sesuatu yang tegang misal pada film drama ada seorang anak sekolah bersembunyi di ruangan kecil, lalu ada suara langkah kaki kepala sekolah mendekati anak kecil tersebut, lalu membuka pintu tempat ia bersembunyi.

Beauchamp (2005) menjelaskan bahwa penggunaan efek suara sangat bermanfaat dalam membentuk naratif dalam film, seperti menjelaskan periode waktu, lokasi, dan pengembangan karakter. Efek suara juga sangat efektif untuk menggambarkan peristiwa dan objek yang berada di luar layar, sehingga dapat meningkatkan dan melengkapi narasi.

Wyatt (2005) membagi jenis efek sehingga ada empat jenis efek suara (hlm. 167):

Spot fx/hard fx:

Efek ini terkait dengan sumber tunggal, seperti suara pesawat yang melintas, pintu yang ditutup, atau orang yang mencuci piring. *Spot fx* biasanya digunakan untuk adegan yang sedang ditampilkan secara visual, tetapi juga bisa ditempatkan di luar layar. Misalnya, menambahkan suara anjing pada adegan yang menunjukkan rumah sepi namun lingkungan sekitar ramai.

Ambience/atmosphere fx:

Efek ini digunakan untuk menciptakan suasana atau kehadiran dalam sebuah adegan di lokasi tertentu, seperti suara kemacetan atau burung berkicau. *Track ambience* dan *atmosphere* biasanya diletakkan pada *channel* stereo untuk menghasilkan bunyi yang menyeluruh dan membuat penonton tenggelam dalam adegan tersebut. *Atmosphere* dirancang untuk menciptakan emosi tertentu dalam adegan.

Foley fx:

Ini adalah suara yang direkam di studio sesuai dengan kebutuhan visual. *Foley* dibagi menjadi tiga jenis: *moves*, yang menciptakan suara gerakan tubuh aktor. *footsteps*, yang menambahkan suara langkah kaki yang sesuai dengan gerakan aktor dalam *film* dan *specifics*, yang menambahkan suara baru yang lebih baik untuk mendukung visual dan cerita.

Sound design:

Suara dapat dimanipulasi menggunakan *plug-in* untuk menciptakan karakter suara yang diinginkan. Penggunaan *plug-in* tertentu akan membentuk gaya suara sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan oleh *sound designer*. Ini merupakan hak *sound designer* untuk berkreasi dan membuat suara baru yang sesuai dengan konsep mereka.

2.2.1 Music Scoring

Menurut Zoebazary (2010), *scoring* merujuk pada komponen musik yang terintegrasi dalam rekaman audio dalam konteks media visual. Kehadiran bersama elemen-elemen audio dan visual dianggap sebagai pencapaian besar yang tetap dinikmati hingga sekarang. Hampir semua media audio visual bergantung pada musiknya karena tidak hanya berperan sebagai pengiring, tetapi juga memberikan kehidupan dan suasana yang mendalam.

2.4 Intensitas Suara

Menurut Viers (2008), intensitas pada suara dapat membantu menggambarkan ukuran dan emosi pada film, karena intensitas pada suara tidak hanya perihal besar atau kecilnya suara, namun harus diperhatikan pada frekuensi mana intensitas tersebut didengarkan, juga seberapa cepat suara itu digambarkan di visual. Contohnya pada suara api yang membara, Viers berpendapat bahwa frekuensi rendah dapat di tambahkan saat pasca produksi untuk memberi kesan seberapa besar api itu sebenarnya pada kasus api tersebut tidak ada dalam frame, lalu pada langkah kaki, kecepatan dan keras hentakan kaki juga dapat membantu memberikan intensitas pada film, guna membantu menggambarkan semisal pada film *thriller* seberapa cepat pergerakan tokoh antagonis juga seberapa ukuran tokoh tersebut.

2.5 Teori Musik

Pilhofer dan Day (2011) mengatakan, bahwa musik telah menjadi bagian dari kehidupan manusia selama ribuan tahun. Karena tersebar di seluruh dunia, muncul suatu bahasa yang membuat musik menjadi universal dan dapat dipahami oleh siapa pun. Menurut mereka, bahasa ini, yang sekarang dikenal sebagai teori musik, membantu musisi dalam membaca partitur dan menafsirkan sebuah komposisi sesuai dengan keinginan penciptanya. Dengan demikian, mereka menggambarkan pembelajaran teori musik sebagai proses yang mirip dengan mempelajari bahasa baru.

2.5.1 Ritme

Beauchamp (2005) menjelaskan bahwa ritme adalah sebuah pola pada suara yang dapat diidentifikasi. Lalu kecepatan dari pola tersebut dikatakan sebagai tempo. Tempo bisa tidak berubah atau konstan, mempercepat dan berkurang kecepatannya dari waktu ke waktu, maka kedua hal ini memiliki pengaruh besar kepada persepsi penonton.

Jones (2007) juga menyatakan bahwa bunyi pada musik merupakan sebuah ritme yang ada pada musik tersebut, karena pada musik yang didengarkan, terdapat durasi yang merupakan elemen dasar dari sebuah musik. Ritme dapat dikatakan sebagai “pergantian di dalam durasi” yang tidak dapat digabung dengan ketukan.

2.5.2 Tempo

Tempo adalah kata yang berasal dari bahasa Itali, biasa disebut dengan tempus yang artinya adalah waktu. Untuk mengerti apa itu tempo maka digunakan alat yang bernama metronome yang mengukur ketukan suatu suara per menit di dalam setiap tempo. Secara umum terdapat delapan tempo dari yang paling lambat hingga paling cepat. (Harnum, 2001).

Harnum (2001) juga mengatakan ada istilah yang merepresentasikan tempo yaitu:

1. Accelerando : Naik secara perlahan-lahan (*Tension, Suspense*)
2. Allargando : Turun secara perlahan dan naik lebih kencang
3. Ritardando : Turun secara perlahan
4. Rallentando : Turun secara perlahan (*Relaxed, Mellow*)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Hasil karya yang hendak dibahas oleh penulis adalah film pendek fiksi berjudul “Panitia Hari Kiamat (dan Jurus Jitu menghadapi Akhir Dunia)”. Film pendek ini berdurasi sekitar 17-18 menit dan bergenre *Dark Comedy / Satire*. Bercerita tentang Qobar Qotot atau disebut Imam Qoqo seorang imam yang kerap gagal dalam mengajak banyak orang untuk masuk ke sekte Panitia Hari Kiamat dengan imingan akan diselamatkan dari akhir dunia. Pada suatu hari Imam Qoqo bertemu dengan Bagas di sebuah angkringan nasi goreng, saat Bagas dimintai sedekah oleh Imam Qoqo, Bagas tidak bisa memberikan uang, namun ia menawarkan bantuan kepada Imam Qoqo dalam wujud skrip untuk mengundang banyak orang ikut ke sekte Panitia Hari Kiamat. Skrip yang disiapkan oleh Bagas berhasil mengundang banyak orang untuk ikut bersedekah dan menjadi pengikut Imam Qoqo, seiring berjalannya waktu hingga tepat 1 hari sebelum kiamat, harta yang telah diperoleh Imam Qoqo semakin melimpah jumlahnya, akhirnya Imam Qoqo mengarahkan para pengikutnya termasuk Bagas untuk mengubur diri menutupi seluruh tubuh kecuali bagian leher dan kepala untuk tanda pelepasan jiwa pengikutnya dengan hal yang duniawi. Setelah membacakan doa, Imam Qoqo justru kabur dan membawa semua harta hasil sedekah dari para pengikutnya.

Konsep Karya

Konsep film pendek berjudul “Panitia Hari Kiamat (dan Jurus Jitu menghadapi Akhir Dunia)” ini secara keseluruhan bercerita tentang lika-liku Imam Qoqo mencari anggota sekte dari awalnya gagal hingga berhasil membawa banyak orang